

<b>GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA</b>	
<b>CARRERA:</b> Diseño Gráfico	<b>ASIGNATURA:</b> Estudio Socio Cultural y Ambiental
<b>UNIDAD 1:</b> La Sociedad y su evolución histórica / Nociones fundamentales para comprender la cultura y su relación con la sociedad.	
<b>TÍTULO DE LA PRÁCTICA:</b> Evaluación del aprendizaje por medios de formulario de google	
<b>OBJETIVOS:</b> Identificar los conceptos de la La Sociedad y su evolución histórica	
<b>TIEMPO DE DURACIÓN:</b> 10 horas	
<p><b>1. FUNDAMENTOS:</b></p> <p>La evaluación del aprendizaje a través de formularios digitales permite medir y analizar de manera precisa los conocimientos adquiridos. Utilizar herramientas como Google Forms proporciona acceso a opciones de personalización, automatización de resultados y análisis detallado de datos. En el ámbito educativo, esta metodología fomenta la participación activa, asegurando un proceso evaluativo dinámico y eficiente. Su uso en el diseño permite evaluar competencias técnicas y creativas, adaptándose a las necesidades del entorno académico y profesional.</p>	
<p><b>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Evaluar conocimientos teóricos y prácticos relacionados con la ética y cultura.</li> <li>● Aplicar herramientas digitales para recopilar y analizar los resultados obtenidos de manera automatizada.</li> <li>● Interpretar los resultados para identificar áreas de mejora y reforzar las competencias necesarias.</li> </ul>	
<p><b>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</b></p> <p>Habilidades de pensamiento: <input type="checkbox"/> x</p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.</p>	

recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

 x

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

#### **4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

Se creará un formulario para que evalúen aspectos conceptuales y prácticos. Se calificará las respuestas dadas en cada formulario que tiene un formato de preguntas de (opción múltiple, escala, texto libre, entre otros).

#### **5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:**

Para obtener un mejor resultado en el proceso de aprendizaje, es fundamental que el estudiante cuente con una computadora, laptop o celulares y haber estudiados los materiales publicado en la clase , para poder rendir la evaluación de forma correcta

#### **6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:**

- **Acceso al cuestionario:**

Ingresa a la plataforma designada por el docente para realizar la evaluación.

Ubica el cuestionario correspondiente a la primera evaluación parcial. Este debe estar identificado con el tema de la Unidad 1.

- **Instrucciones iniciales:**

Lee detenidamente las instrucciones generales del cuestionario, incluyendo el número de preguntas, el tiempo disponible, y las reglas para responder.

Asegúrate de comprender el sistema de puntuación (15 puntos totales) y cómo se distribuyen entre las preguntas.

- **Ejecución de la actividad:**

Responde cada pregunta de selección múltiple eligiendo la opción que consideres correcta.

Si tienes dudas sobre una pregunta, utiliza estrategias como descartar opciones evidentemente incorrectas y pensar en los conceptos estudiados.

Mantén un ritmo constante para administrar bien el tiempo asignado.

- **Revisión antes de enviar:**

Antes de finalizar, revisa todas tus respuestas. Verifica si dejaste alguna pregunta sin responder.

Corrige cualquier error que encuentres o cualquier duda que hayas resuelto mientras avanzabas.

- **Entrega del cuestionario:**

Una vez que estés seguro de tus respuestas, envía el cuestionario siguiendo las instrucciones proporcionadas por el docente.

Asegúrate de que recibas una confirmación de entrega.

- **Retroalimentación:**

Al recibir tu calificación, revisa las respuestas correctas e identifica áreas donde puedas haber cometido errores.

Utiliza la retroalimentación para reforzar el aprendizaje de los temas de la Unidad 1

## 7. NORMAS DE SEGURIDAD:

**Seguridad:** La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

## 8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

## 9. CONCLUSIONES

El uso de formularios digitales facilita una evaluación integral, eficiente y moderna, adaptada a las necesidades actuales de los estudiantes y el contexto educativo. Al aprovechar herramientas digitales, no solo se evalúa el aprendizaje, sino que se promueve el desarrollo de competencias tecnológicas esenciales para el campo del diseño.

## 10. RECOMENDACIONES

- Diseña preguntas claras, relevantes y alineadas con los objetivos de aprendizaje.
- Revisa y prueba el formulario antes de aplicarlo para garantizar su funcionalidad y precisión.
- Analiza los resultados con detalle para identificar oportunidades de mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

**GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA**

**CARRERA:** Diseño Gráfico

**ASIGNATURA:** Estudio Socio Cultural y Ambiental

**UNIDAD 2:** Relación de las empresas de Diseño Gráfico con el medio ambiente.

**TÍTULO DE LA PRÁCTICA:** Investigación aplicada sobre los Problemas ambientales. La contaminación en Ecuador y su relación con las empresas de Diseño Gráfico

**OBJETIVOS:** Relacionar las empresas de Diseño Gráfico con el medio ambiente.

**TIEMPO DE DURACIÓN:** 10 horas

**1. FUNDAMENTOS:**

La relación entre problemas ambientales como la contaminación y el diseño gráfico es un tema clave en el contexto actual de sostenibilidad. Investigar este vínculo permite comprender cómo las prácticas del diseño gráfico pueden contribuir al problema o ser parte de su solución. Esta guía fomenta la conciencia ambiental y el análisis crítico, promoviendo un diseño responsable que considere el impacto ambiental de los materiales y procesos utilizados.

**2. OBJETIVOS A ALCANZAR:**

- Analizar los principales problemas de contaminación en Ecuador y su impacto en el medio ambiente.
- Identificar cómo las prácticas en las empresas de diseño gráfico pueden contribuir a la contaminación o ayudar a mitigarla.
- Proponer estrategias sostenibles para integrar la responsabilidad ambiental en el diseño gráfico.

**3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:**

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos

desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

#### **4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:**

El estudiante desarrollará un informe que identifique problemas de contaminación en Ecuador, describa su relación con el diseño gráfico y proponga al menos tres estrategias sostenibles aplicables al sector. Se calificará la profundidad de la investigación, la relevancia de las conexiones establecidas y la creatividad en las propuestas.

#### **5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:**

Investigar sobre los principales problemas ambientales en Ecuador y sus causas.

Analizar estudios de caso sobre sostenibilidad en el diseño gráfico.

Recopilar información sobre materiales y procesos utilizados en el diseño gráfico y su impacto ambiental.

#### **6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:**

Identificación del problema: Seleccionar uno o varios aspectos específicos de la contaminación en Ecuador que se relacionen con el diseño gráfico.

Investigación documental: Buscar fuentes confiables que describan el problema ambiental y su vínculo con la industria del diseño.

Análisis crítico: Evaluar cómo las prácticas del diseño gráfico contribuyen al problema y cómo pueden transformarse para reducir el impacto.

Propuesta de estrategias sostenibles: Desarrollar soluciones prácticas que promuevan un diseño gráfico más ecológico.

Elaboración del informe: Redactar un documento estructurado que incluya el análisis y las propuestas, con referencias claras.

#### **7. NORMAS DE SEGURIDAD:**

**Seguridad:** La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad. **Supervisión:** Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

### **8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -**

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

### **9. CONCLUSIONES**

La investigación aplicada en problemas ambientales fomenta la reflexión sobre el impacto de nuestras prácticas en el entorno. En el diseño gráfico, este enfoque impulsa una transformación hacia modelos más responsables, alineados con los principios del desarrollo sostenible

### **10. RECOMENDACIONES**

- Prioriza fuentes confiables y actualizadas en la investigación para garantizar datos precisos.
- Promueve la creatividad en las estrategias sostenibles, considerando la viabilidad de su aplicación.
- Reflexiona sobre cómo las soluciones propuestas pueden escalarse a nivel industrial para maximizar su impacto.